



AUTOCOLANTES

MONSTRINHOS DE BOLSO™

Veja o PREÇO
na tabela com
o jornalero

228 cromos
terríveis,
inteligentes,
superdivertidos!



ACHOU, GANHOU!

MONSTRINHOS
E BOLSO PRA VOCÊ!



MONSTRINHOS

DE BOLSO™



Caro amigo leitor e futuro Monstrólogo,
chegou a sua vez.



Aqui está tudo o que você quis saber sobre monstros (mas nunca teve coragem de perguntar!)
É isso mesmo! Se você já teve, algum dia, uma paixão por monstros, mas nunca pôde satisfazer toda a sua curiosidade por falta de algo ou alguém que pudesse esclarecer suas dúvidas, aqui está o que procurava:

Livro Ilustrado Monstrinhos de Bolso.

Caso não saiba, caro candidato à especialista em *Monstrologia*, os monstros que você vai conhecer agora, são as mais horríveis, más e asquerosas criaturas que já apareceram na face da Terra. Você vai ficar por dentro de tudo referente a monstros, até dos relatórios escolares deles, cujas únicas matérias eram: inteligência, força e velocidade, além de uma avaliação por mau comportamento.

Tem até um jogo de dados pra você avaliar seus conhecimentos... é só usar um dadinho ou montar o que vai em algumas figurinhas. Ah, e tem mais!

Monstrinhos de Bolso são duas coleções em uma! Você preenche o álbum, se diverte à beça, vira Monstrólogo e ainda, no meio disso tudo, encontrando os vale-brindes nos envelopes, pode montar uma coleção com monstrinhos em PVC. Não é uma idéia realmente monstruosa?! Bom, agora, só nos resta desejar boa leitura e diversão,



Os Editores



A GRANDE BESTA

A GRANDE BESTA



INTELIGÊNCIA	7
FORÇA	10
VELOCIDADE	9
MAU COMPORTAMENTO	1

Para você ter uma idéia de como é poderosa a Grande Besta, até os mais horrendos e fortes monstros se curvam diante dela. Tem sete cabeças, cada uma com um chifre que utiliza para controlar os sete mares, provocar terríveis vendavais e tenebrosas tempestades (isso, sem sequer precisar sair de sua toca na selva). Agora, um truque: se por acaso encontrar com ele por aí, elogie uma de suas caras... mas, só uma! As outras vão brigar tanto de inveja, que a confusão estará formada. Ai, quem vai ter que ser esperto é você! Caia fora rapidinho!



PÁTIO DO TERROR

Se você está preparado pra testar seus conhecimentos sobre monstros? Então, é só jogar o dado! Ande quantos espaços o dado mandar. Se parar numa pergunta, tente responder ao monstro que está perto dela, tente responder. Se você não consiga, volte 5 bolsos. Se responder corretamente, as respostas estão de cabeça para baixo na 3.ª capa.) Se parar num dos bolsos verdes — que representam a vida — pode pular 3 bolsos pra frente. Mas, se parar num roxo, sinto lhe dizer... volte 3 bolsos. Se conseguir chegar ao final, será um expert em Monstrologia.



HIDRA

A Hidra também tem muitas cabeças e, se você tiver paciência pra contar, encontrara, com certeza, nove. É um dos monstros mais invencíveis de todos os tempos. Grandes heróis, ao longo da história, tentaram decapita-lo... mas descobriram que, na verdade, enquanto tiravam uma, duas novas cabeças cresciam. Seu hálito é venenoso e sua ação muito rápida! Seu lar é tão sujo, que um depósito de lixo é muito mais agradável. Por isso, fique bem atento, se alguém lhe convidar para ir até lá é melhor recusar, sem nenhuma dúvida!

HIDRA



INTELIGENCIA

FORÇA

VELOCIDADE

MAU COMPORTAMENTO



Haja paciência pra contar tudo isso!



8

7

6

O que essa coisa horrósa ama?

BLEAH!

5

3

4

LOBISOMEM

LOBISOMEM



Acredite! Um LobisOMEM pode ser reconhecido, mesmo na forma humana. Veja bem... se acaso for apresentado a alguém que possua mãos peludas, dedos compridos, sobrançelas unidas e, ainda por cima, as unhas dos pés sujas, reze para não cruzar com ele nas noites de lua cheia. Pode ser que, nestas noites, você encontre mesmo é uma fera vivante com um ardente desejo de comer carne **humana**. Por isso, lembre-se, se realmente for preciso sair à noite, não se esqueça de levar uma arma carregada com balas de prata. Esse é o único método conhecido capaz de deter essa fera. Pode acreditar nisso!

INTELIGÊNCIA	9
FORÇA	8
VELOCIDADE	10
MAU COMPORTAMENTO	2



Será que tem uma carinhinha fresca aí?



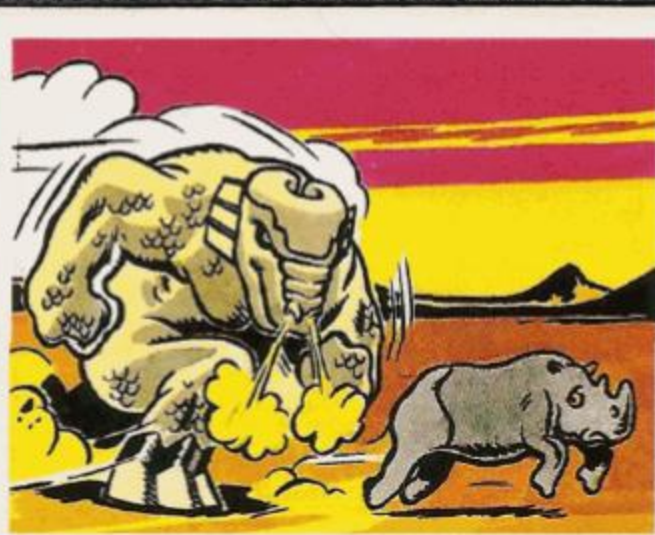
BEHEMOT

BEHEMOT



INTELIGÊNCIA	8
FORÇA	10
VELOCIDADE	8
MAU COMPORTAMENTO	1

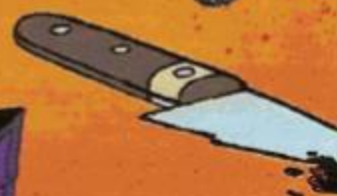
Conhecido também como Rei das Bestas, o Behemot se parece com um hipopótamo gigante. É do tipo que nunca se deve convidar para jantar: além de comer demais, faz aquele barulhao desagradável. Imaginem que pode devorar **uma mercearia** num piscar de olhos ou beber um lago inteiro num gole só! Mas ele tem uma boa qualidade: é vegetariano e, portanto, jamais comeria um ser humano... porém, se alguém o deixar furioso, vai ter, com certeza, o desprazer de ser facilmente esmagado por uma de suas grandes patas. Se você encontra-lo por aí, não vá ficar muito perto, tá?



Oba! O lanche é de primeira hoje.



PAACHH!



GRIFÃO

GRIFÃO

Parente distante de Quimera e Harpia, o Grifão é uma fera gigante que voa. Seu corpo é parte leão, parte águia. É muito vaidoso e constrói seu ninho com pepitas de ouro, o qual protege com **unhas e dentes**. A carne preferida é a de cavalo... vivo. Com certeza os cavalos não vão muito com a cara dele. Seus filhotes já nascem com um senhor apetite de monstro, por isso a mamãe **coruja** serve a eles alguns pastores ou crianças que rapta dos vilarejos vizinhos. Não há nada como o amor materno, não é? Mesmo que seja uma mamãe-monstro!



INTELIGÊNCIA	8
FORÇA	9
VELOCIDADE	10
MAU COMPORTAMENTO	2

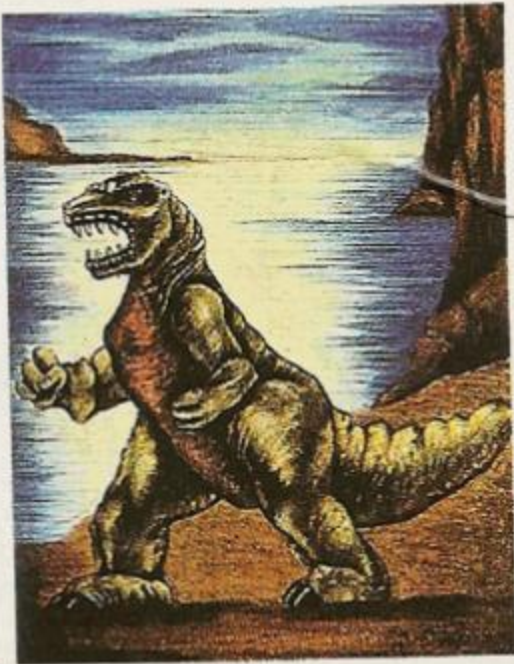


O jantar chegou, criança!



TIRANOSAURO REX

TIRANOSSAURO REX



INTELIGENCIA	5
FORÇA	10
VELOCIDADE	10
MAU COMPORTAMENTO	0

Um dia, não muito distante, numa pequena ilha bem longe daqui, um terremoto acordou T. Rex de um longo e "gostoso" soninho. O resultado você pode imaginar... o bichão ficou de péssimo humor! Desde aquele dia, Rex destrói tudo o que encontra pelo caminho, seja quando volta da "natação" e chacoalha os pingos de água de suas costas, seja quando vai a cidade e devora prédios, casas, carros... Descobrir sua trilha é fácil... é só seguir os entulhos que ele, na maior, vai deixando pra trás! Mas convenhamos... já pensou ser acordado assim? Só virando monstro mesmo, né?



Mas que
apetite, hein?



BASÍLICO



ELIGÊNCIA	6
FORÇA	10
VELOCIDADE	7
COMPORTAMENTO	3

BASÍLICO

Como sua "priminha" Hidra, Basilisco também tem um bafo terrível que destrói tudo à sua volta! Ecologia pra ele não existe! Numa "baladinha" só, o monstrengo assa e tosta árvores, pássaros e outros animais no maior sossego! Seu corpo é parte frango, parte cobra, parte morengo... enfim, um monstro-monstro mesmo! Outra de suas más qualidades é o olhar. Basilisco hipnotiza e mata! Melhor jamais olhar pra ele mas, se você tiver de cruzar um deserto onde ele more, leve sempre um espelho junto. Sabe por quê? O monstrão é tão horroroso que vai cair duro de raiva de se ver! Ai é dar no pé!



CICLOPES

De todos os monstros, o Ciclope é o único a receber 50% de desconto nas óticas... (se bem que nunca se ouviu falar que algum deles usasse óculos!) Embora horrorosíssimo (ganhou o primeiro lugar no concurso de feiura dos Monstrinhos), ele se acha um cara legal e não entende por que suas amizades humanas terminam em pouco tempo... será que é por que ele é canibal? Bom, nada pode ser afirmado com certeza, pois todos que foram jantar com ele não voltaram pra contar o cardápio. Diante disso, melhor você dizer que está de dieta, em vez de aceitar um convite dele.

CICLOPES



INTELIGÊNCIA	5
FORÇA	9
VELOCIDADE	9
MAU COMPORTAMENTO	3



Nossa!
Eu sou lindo!



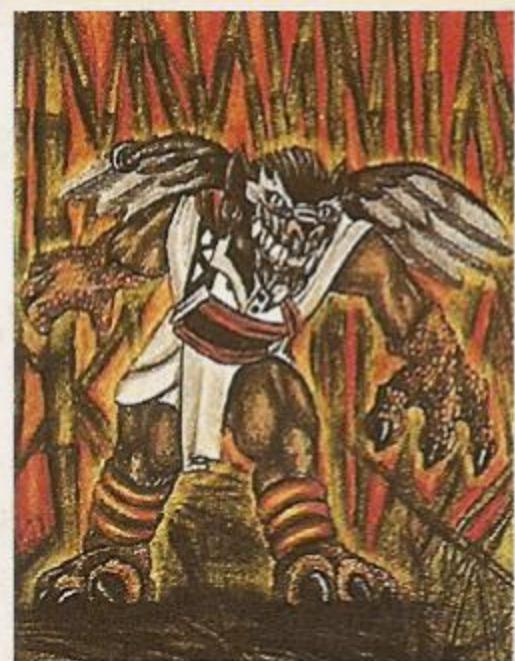
Por que eu
não consigo
fazer amigos?





Agora, conheça o mais famoso monstro do Japão: o Tengu. Ele mora em buracos de árvores, por isso é muito difícil de ser capturado. Os poucos **infelizes** que estiveram à beira de conseguir, não viveram pra contar a história. Podemos apenas dizer que o monstrengo é capaz de dar uma boa lição e livrar-se rapidinho de seus capturadores, dando duas opções a eles: a primeira, de ser devorado e bem mastigadinho por ele; a segunda, de ser atirado dentro de um vulcão para um mergulho nas quentes e borbulhantes lavas. Qual dessas opções você escolheria?

TENGU



INTELIGÊNCIA	9
FORÇA	6
VELOCIDADE	9
MAU COMPORTAMENTO	4





TRITÃO

Mais rápido que um Concorde... Mais poderoso que um submarino nuclear... Capaz de pular sossegadamente a onda mais alta dos mares com uma simples batidinha de barbata-nas... Será ele o Super-Ho-mem? Não! É Tritão, o Senhor dos Oceanos! Metade homem, metade peixe, esta **criaturi-nha** carrega sempre consigo uma concha com a qual con-trola os mares. Quando está entediado, Tritão provoca ter-ríveis tornados e enormes e violentas ondas... Porém, se esses **fenomenozinhos** não forem o suficiente para sua distração, o chateado mons-trengo vai direto à praia e ma-ta os banhistas de susto. Por isso, nas suas próximas férias, vá para as montanhas!

TRITÃO



INTELIGÊNCIA	9
FORÇA	7
VELOCIDADE	8
MAU COMPORTAMENTO	4



Era bem melhor ter ido pras montanhas!



KRAKEN

KRAKEN



INTELIGÊNCIA	4
FORÇA	10
VELOCIDADE	10
MAU COMPORTAMENTO	4

Falando em oceanos... temos aqui a mais terrível fera desse habitat. Avistando Kraken bem de longe, com certeza você o confundirá com uma ilha deserta. Mas, se por acaso for visitá-la, terá uma surpresa... Você vai **topar** com um par de grandes e estúpidos olhos te encarando e duas grandes fileiras de dentes que mais parecem **icebergs**. Se fosse apenas a sua feiura, tudo bem, o problema é que, quando está com fome, seus tentáculos agarram o primeiro transatlântico que aparece e o devora inteiro. Que apetite, hein? Ah, use bôia em seu próximo cruzeiro. OK?





JOTUN

JOTUN



INTELIGENCIA	9
FORÇA	8
VELOCIDADE	5
MAU COMPORTAMENTO	2

Ele é mais baixo que os outros monstros, mas não perde nada por isso. Filho do Deus do Frio, Jotun tem uma incrível habilidade com varas e martelos, mas sua especialidade mesmo é provocar terríveis tempestades de neve e de gelo. Além disso é dotado de uma incrível inteligência. Também o que mais poderíamos esperar de uma coisa que tem nove cabeças e nove cérebros, que pensam e conversam cada um por si só? O espertalhão, quando quer se livrar de algum inimigo, desanda no maior falatório até que a vítima canse e... morra de tédio! Se você o encontrar por aí, melhor usar tapa-ouvidos... ou então, ligar o walkman no último som!

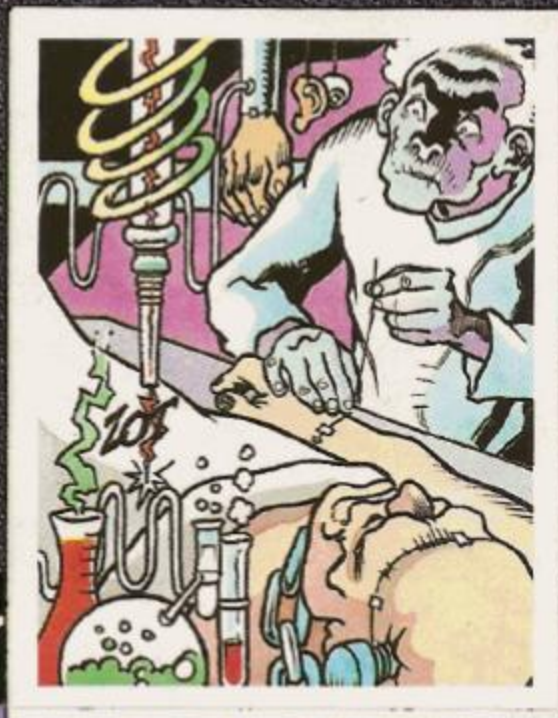


Mas a gente só quer bater um papinho...

FRANKENSTEIN

(O Monstro)

Em 1918, o químico chamado Victor Frankenstein teve a **brilhante** ideia de criar um "homem perfeito", utilizando algumas partes de diversos cadáveres. O resultado foi um monstro muito famoso, conhecido pelo nome do seu criador. Essa **coisa** toda retalhada, gigantesca e de aparência horrível só queria brincar com crianças... crianças de verdade! Só que, pra sua infelicidade, ninguém queria ser seu amigo. Então, de tanta tristeza, o monstro acabou enlouquecendo e se mudou pro Polo Norte, onde ficou completamente isolado. Lá, pelo menos, ninguém mais o chama de feio. Coitado!



FRANKENSTEIN



INTELIGÊNCIA	4
FORÇA	9
VELOCIDADE	5
MAU COMPORTAMENTO	3



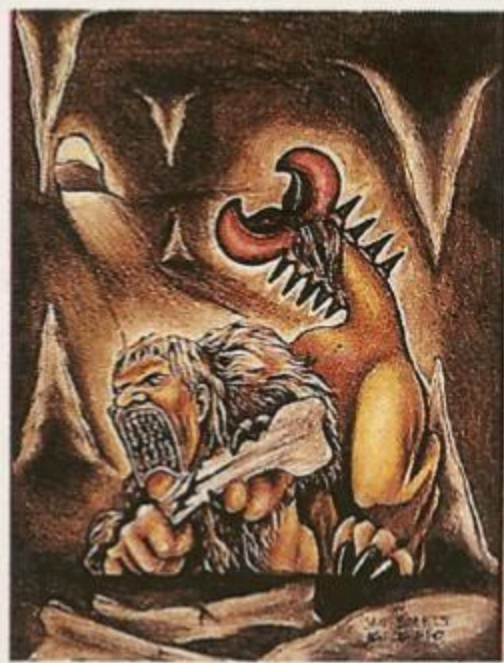
Não foi bem isso que eu imaginei!

Ninguém me ama?

MANTICORE

Se você está com a péssima ideia de convidar um monstro pra jantar, de preferência não convide o Manticore, pois ele pode papar... você! Mora nas cavernas subterrâneas do grande continente asiático e é supercomilão. Como todo mundo que come demais e não é muito higiênico, vive tendo problemas com seus dentes. A última vez que Manticore foi pra cidade a fim de examinar seus dezesseis caninos, sem fazer qualquer tipo de cerimônia, engoliu o pobre dentista. Depois desse dia, jamais conseguiu encontrar alguém que quisesse tratar de seus dentes. Por que será?

MANTICORE



INTELIGÊNCIA	4
FORÇA	7
VELOCIDADE	9
MAU COMPORTAMENTO	5



Por onde eu começo?

Eu disse pra não me machucar!





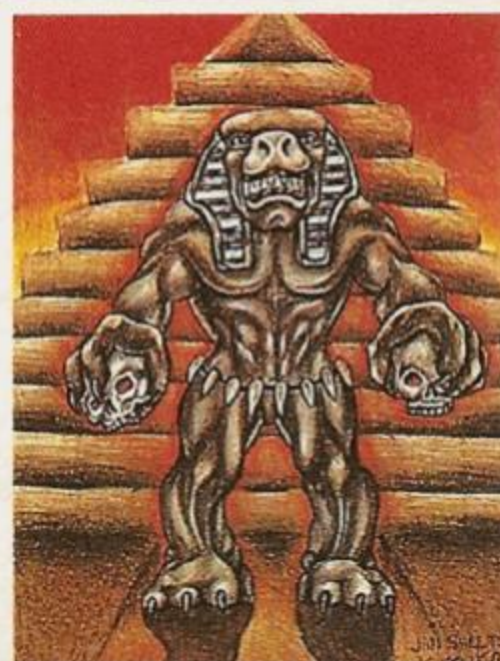
KARNAC

Este, com certeza, pode ser o monstro de seus pesadelos! Enorme, muito poderoso e com os dentes mais afiados que uma navalha, Karnac carrega em cada uma das mãos uma caveira que, quando se chocam, provocam violentas tempestades e causam a ruína e a fome na Terra. Além disso, as caveiras fornecem superpoderes capazes de destruir seus inimigos e cometer outras incríveis maldades. Se topar com ele em algum lugar, é só roubar suas caveiras. Sem elas, Karnac não passa de uma tola criatura grande e estúpida, incapaz de atacar até mesmo uma pobre mosca!



Quem mandou me acordar!

KARNAC



INTELIGÊNCIA	5
FORÇA	9
VELOCIDADE	5
MAU COMPORTAMENTO	4



COATLICUE

COATLICUE



INTELIGÊNCIA	7
FORÇA	6
VELOCIDADE	6
MAU COMPORTAMENTO	4

Você acredita que esse monstro de duas cabeças foi um dia uma rainha asteca? Talvez ainda fosse, se não tivesse aberto tanto a boca. E o problema não era exatamente o que dizia, mas o que comia! Devorava de tudo, inclusive seres humanos. Não transformada, Coatlicue é uma cidadã comum e normal, como qualquer pessoa, mas muito cuidado... seus hábitos alimentares continuam os mesmos e ela nem pensa em fazer regime. Não se descuide!

Quando isso for uma rainha...



Adivinha só o que ele vai fazer!



PÉ GRANDE

Grandão e peludo, o **Pé Grande** é um parente chegado do Abominável Homem da Neve (apesar de nenhum deles querer admitir essa história!). O fato é que ambos são extremamente tímidos e não gostam nem um pouco de ser vistos por aí. Pobrezinhas de muitas **almas** aventureiras que se atreveram a tentar capturar o "Pezão" ou, simplesmente, tirar uma foto... o que poderia ter acontecido a elas no alto das montanhas? Pra resumir, ele decididamente não é do tipo vaidoso e odeia fazer pose pra câmeras. Falando nisso, você tem certeza de que gosta mesmo de tirar fotos? Reconsidere!



Mas eu só queria um autógrafo!

PÉ GRANDE



INTELIGÊNCIA	4
FORÇA	8
VELOCIDADE	7
MAU COMPORTAMENTO	4



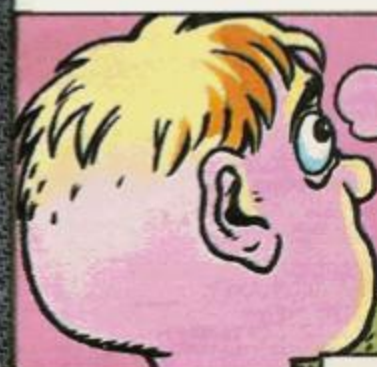
THROOM!

BABA YAGA

BABA YAGA



Com sua vassoura em chamas, Baba Yaga jamais passa despercebida onde quer que vá. Feia e enrugada, suas maldades são "quentes" e seu gosto alimentar bastante apimentado, principalmente para as crianças, que são seu prato predileto. O gosto pessoal também não se discute! Mora em escuras e densas florestas em casebres enfeitados com ossos humanos e pés de galinha. O endereço de seu decorador é desconhecido... (também, quem ia querer, não é mesmo?) Se você a vir cruzando os céus, mesmo fora dos horários das refeições, se esconda bem escondidinho, tá? Nunca se sabe quando ela vai querer um tira-gosto...



INTELIGÊNCIA	5
FORÇA	7
VELOCIDADE	8
MAU COMPORTAMENTO	5



73

74

75

O que você precisa fazer se encontrar essa feiosa criatura no deserto?

76

KALI

A trilha de monstros nos leva, agora, a Kali. Longe de ser uma **deusa da moda**, a monstrolinha exibe roupas e jóias que sempre chamam muito a atenção, mas, na verdade, seu **brilho** está na chamada "Dança Mortal"! Kali é tão simiosa ao mover seus diversos braços no ritmo da música, que chega até a provocar arrepios nas crianças. É uma **boa mamãe** e sente **profundo amor** por seus pequerruchos... amor até a morte! Depois de distrair e brincar um pouco com eles, a fome vem tão **brava**, que... nada é tão bom quanto um sanduichão de crianças! Melhor pular a hora do almoço, se for brincar com ela!

KALI



INTELIGENCIA	6
FORÇA	6
VELOCIDADE	5
MAU COMPORTAMENTO	2



CATOBLEPAS

CATOBLEPAS

A Medusa acha que ele é o bichinho de estimação ideal. Porém, aí vai um conselho: prefira um gato ou um cachorro! Para começar, ele não é nem um pouco bonito: tem asas de dragão, corpo de búfalo e cara de porco grunhindo. É tão pesado que, apesar das asas, não pode voar e só sabe se arrastar na lama... Imagine essa criatura dentro de sua sala de visitas! Além disso, Catoblepas é muito cruel e, com um olhar de quem não quer nada, pode transformar você numa pedra. Por isso, jamais olhe para aqueles olhos horríveis... ou ele, simplesmente, vai transformá-lo numa estátua! E aí? Já escolheu seu bichinho de estimação?



INTELIGÊNCIA	4
FORÇA	9
VELOCIDADE	4
MAU COMPORTAMENTO	2



AAAH!





HARPIA

AIHH! Essa monstrolona merece as piores notas e uma menção especial por sua má educação. A feiura é fora do comum: o rosto é de uma jovem e, o corpo, de um passarinho velho. Mas seu maior problema é a gula. E, além de arrotar na maior, mastiga com a boca aberta! Vai à mesa sem precisar ser convidada e devora tudo! Depois, vai embora voando e... ARGH! vomita em cima do primeiro infeliz que aparece! Só há uma maneira de fazê-la perder o apetite: chamar um tocador de trombone para a mesa!

HARPIA



INTELIGÊNCIA	7
FORÇA	5
VELOCIDADE	8
MAU COMPORTAMENTO	5

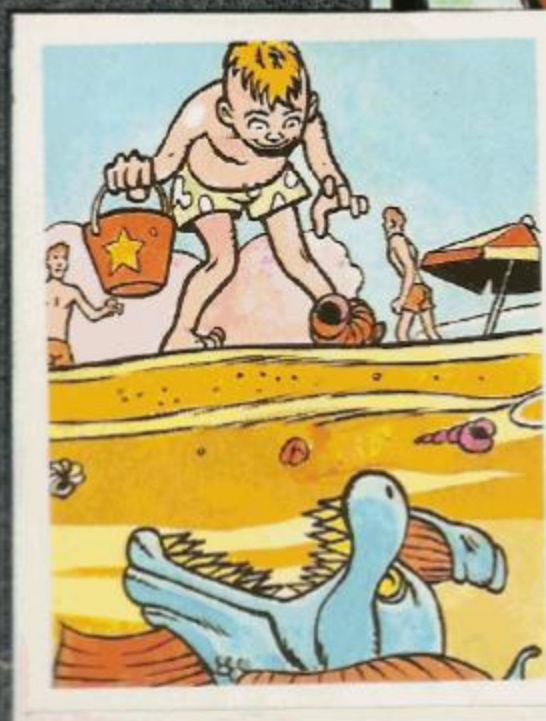
HANIVER

O habitat predileto do monstrengo Haniver é o mar. Às vezes, um banhista distraído acaba confundindo-o com um peixe e daí... a desgraça está feita! Fora isso, ele é chegado a brincadeiras idiotas... fica escondido nos bancos de areia nas praias e, quando passa alguém, aparece de repente e mata de susto o pobre coitado. Por isso, fica aqui mais um importante conselho... lembra aquelas deliciosas férias na praia que você já tinha planejado com seus amigos? Mude de roteiro... as montanhas podem ser a melhor opção nesse caso. De mais a mais, banear isea pra monstro metido a tubarão pode ser muito indigesto, não é mesmo?

HANIVER

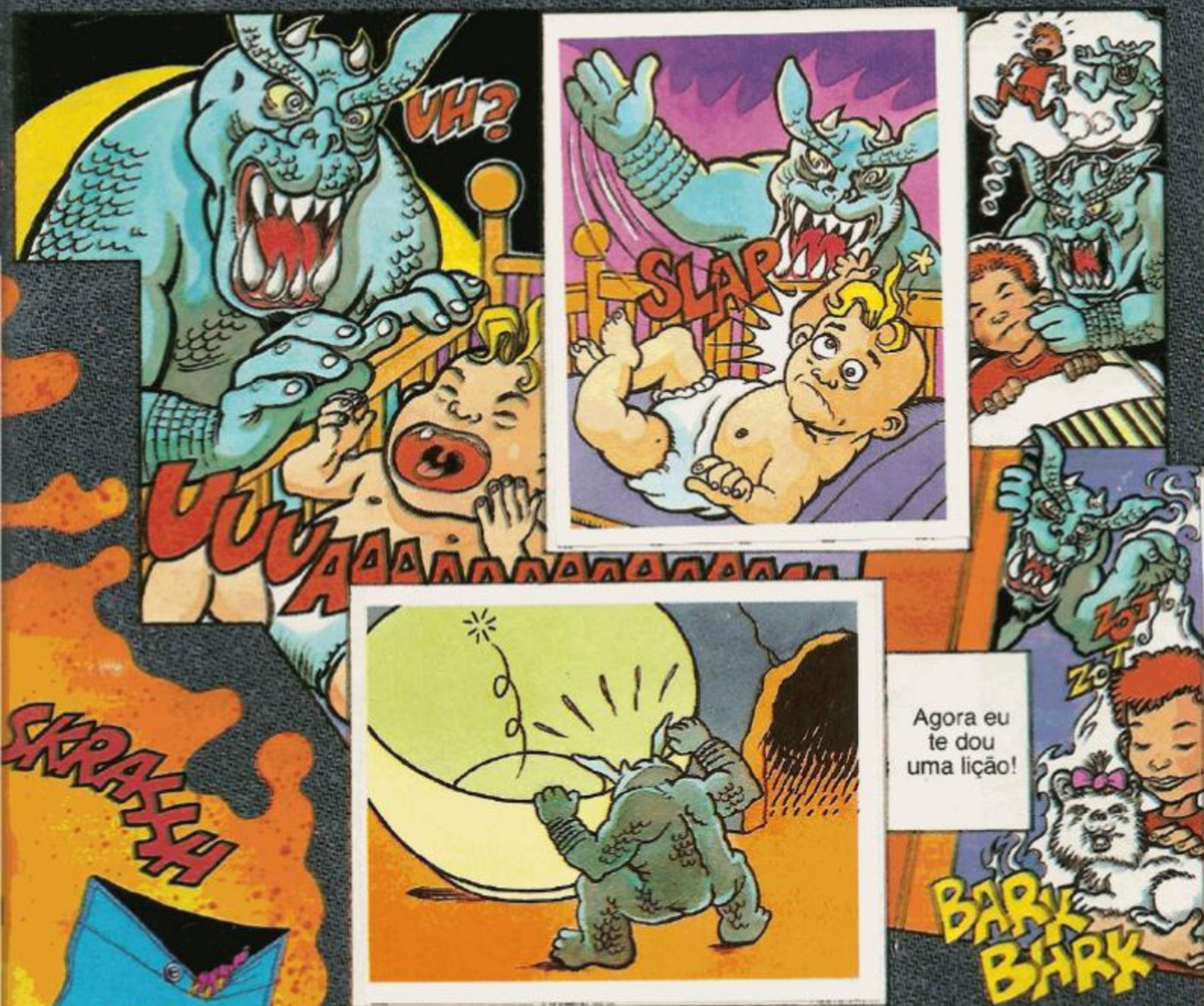


INTELIGÊNCIA	8
FORÇA	5
VELOCIDADE	3
MAU COMPORTAMENTO	1



HOGORLIN

Desta vez, temos uma criatura de boas intenções. Por incrível que pareça, Hogoblin ama as crianças. Mas, como a sua feiura assusta demais, raramente seu amor é correspondido. Toda vez que se dirige aos pequeninos com a simples intenção de dar um carinhoso abraço, eles dão um berro e desandam a chorar. Desapontado, Hogoblin dá um **belo** beliscão. Além disso, entra em seus lindos sonhos, que mudam pra terríveis pesadelos ou, então, transforma os coitadinhos em nojentos ratos de esgoto. Pra se livrar dele é simples: dê um sorriso e, mesmo contra a sua vontade, diga o quanto Hogoblin é **bonito**.



HOGOBLIN



INTELIGÊNCIA	6
FORÇA	5
VELOCIDADE	6
MAU COMPORTAMENTO	2



WINDIGO

WINDIGO



Já aconteceu de você se sentir observado enquanto caminhava numa floresta? Talvez Windigo tenha estado em sua companhia o tempo todo, sem que você o tenha visto. Se isto realmente aconteceu, sorte a sua ainda estar vivo! Com certeza você **não fez o tipo dele!** Este horrível monstro adora carne humana, principalmente de turistas, caçadores e cortadores de lenha. Através de truques e trapaceas, Windigo atrai suas vítimas pras profundezas das matas e aí... foge tão rápido e silenciosamente, que elas ficam completamente perdidas sem a mínima condição de encontrar o caminho de volta! Que malvadeza, hein?

INTELIGÊNCIA	5
FORÇA	6
VELOCIDADE	8
MAU COMPORTAMENTO	4



96

97



98

Qual o maior problema desse invencível monstro?

99

CAPUZ VERMELHO

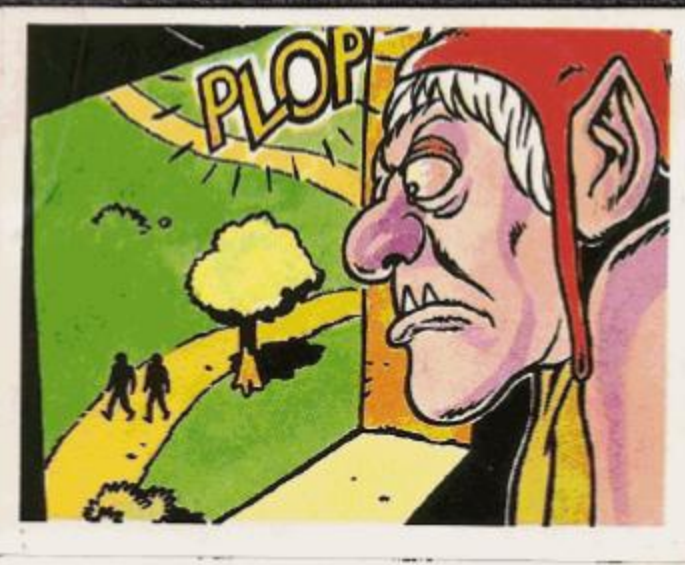
(Red Cap)

Talvez ele seja um súdito do Rei das Fadas, mas não se pode dizer que é legal. Red Cap é um velho muito feio de ameaçadores olhos vermelhos que, aliás, é a sua cor preferida. Os dentes são pavorosos e as unhas supercompridas. Adora invadir cidades do interior e atacar viajantes, principalmente os ruivos. Depois de matar, só pra dar uma corzinha no seu capuz, esfrega-o no sangue do infeliz. Pra se proteger dele é só ter uma cruz na mão. Ao vê-la, soltará um agudo grito de angústia e fugirá correndo, deixando um de seus horríveis dentes pra trás... se você for um bom colecionador...

CAPUZ VERMELHO



INTELIGÊNCIA	10
FORÇA	4
VELOCIDADE	3
MAU COMPORTAMENTO	7



Todos têm uma cruz pra carregar!



MEDUSA

MEDUSA



INTELIGÊNCIA	8
FORÇA	5
VELOCIDADE	3
MAU COMPORTAMENTO	6

Há muito tempo, de tão linda que era com seus cabelos louros, Medusa foi até eleita Miss Grécia. Porém, certa vez, a convencida e superarrogante insultou a Deusa Minerva... Que atrevimento! Pra seu azar, Minerva se vingou e transformou os belos cachos da lourinha num emaranhado de cobras venenosas. E mais! Daquele momento em diante, se ela olhasse pra um garoto, o pobre coitado seria transformado numa estátua. Mas, como tudo tem seu lado positivo, Medusa pode se gabar, pelo menos, de possuir a maior coleção de estátuas do mundo inteiro. Mas será que valeu a pena desafiar uma Deusa?



Eu fiz tudo isso sozinha!



86

87



88

Do que é feito o
ninho desse
monstro de penas?

89

?!



GOBLIN

O Goblin faz parte de uma família de fadas degeneradas. Como é feio, sujo e mau, também não gosta de ser visto por aí. Para se esconder do sol mora em cavernas, minas abandonadas e, principalmente, esgotos. Antes de se encontrar com algum ser humano, ele se transforma em urubu, cachorro com asas ou gato preto de longos pêlos. Como existem poucas babás no lugar onde ele vive, sua principal diversão é raptar pobres garotas inocentes e obrigá-las a cuidar e tomar conta dos seus "bebês". Você já se imaginou fazendo mamadeira pra um urubu? Melhor fugir dele!

GOBLIN



INTELIGENCIA	4
FORÇA	6
VELOCIDADE	6
MAU COMPORTAMENTO	6



CERBERO

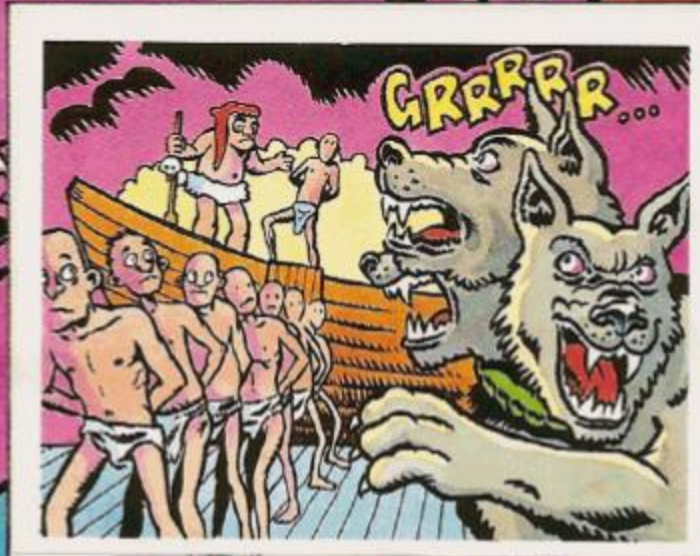
Cerberro é um guardião tão bom que foi contratado pra cuidar dos portões do inferno. Tem três cabeças, uma cauda de dragão e uma coleira feita de cobras vivas! Alimenta-se de comida de cachorro, mas também devora qualquer alma que tentar fugir lá **debaixo**. Só existe uma forma de escapar dele: uma boa fatia de bolo de chocolate... isso é o suficiente pra ele deixar você ir embora sossegado. De qualquer forma, o melhor mesmo é ficar o mais longe possível do inferno! Vai que de repente você não consegue o bolo. Já viu, né?

CERBERO



INTELIGENCIA	4
FORÇA	6
VELOCIDADE	6
MAU COMPORTAMENTO	6

INFERNO



ZUMBI

O Zumbi é um cadáver que ganhou vida nova graças ao ritual de magia de um bruxo. Enquanto esteve enterrado, seu cérebro virou água, por isso tem muita dificuldade pra compreender ordens, a menos que seja pra matar. Chegou a ficar tão famoso que vários filmes foram feitos a seu respeito. A única coisa que pode detê-lo é o fogo mas, pra tirar sua vida de novo e afastar de vez essa ameaça, você tem que conseguir acertá-lo com um punhado de sal. Ai ele matará o bruxo e voltará ao túmulo pra sempre! Por isso, ande sempre com um saleiro no bolso.

ZUMBI



INTELIGÊNCIA	0
FORÇA	9
VELOCIDADE	2
MAU COMPORTAMENTO	1



Este Zumbi
é muito burro!



82

81

80

Qual é o "veículo"
que essa horrível e
faminta criatura
usa pra voar?



79

78



QUIMERA

QUIMERA



INTELIGÊNCIA	6
FORÇA	7
VELOCIDADE	6
MAU COMPORTAMENTO	9

Apesar de alguns acreditarem que Quimera é parente próximo do Cerbero e da Hidra, sua origem, na verdade, continua sendo um mistério. Ele é feio demais e solta grandes labaredas pela boca. Mas não convida esse monstro pra ajudar a assar o frango no seu churrasco... você pode acabar tão assado quanto o frango. Extremamente mau-humorado, ele é capaz de atacar, sem qualquer dor na consciência, o primeiro que se atrever a tirar o seu sossego... e o de suas três cabeças! É melhor você evitar passar perto dele se, por acaso, o encontrar na calçada. Fique o mais longe que puder, e sempre muito esperto!



FANTASMA

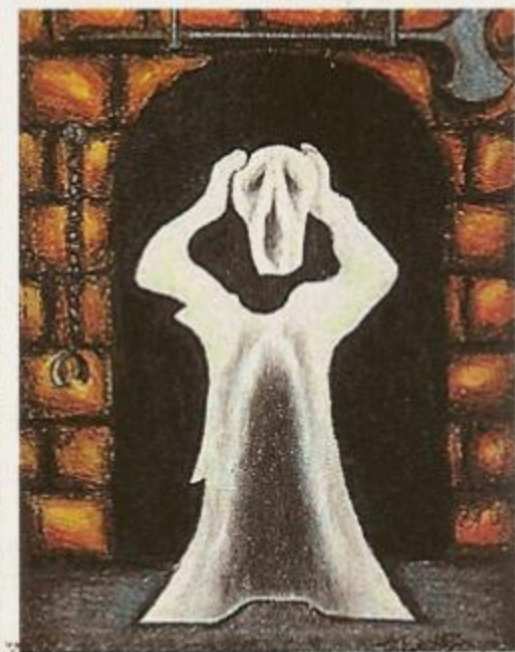


Mas branco... será que você não tem um colorido?



Esse monstro assombrador não tem nada a ver com aqueles simpáticos e divertidos fantasminhas dos desenhos animados. A gente não sabe direito a origem dele... mas com certeza é do "tipo" que ainda não encontrou o famoso **deseano eterno**. Perverso, ele adora sair a noite, vestido com um lençol branco, pra assustar a todos. Na verdade, sua vontade era **trabalhar** com lençóis estampados, mas acabou seguindo o conselho de quem disse que os brancos assustam mais. Ah! Não adianta se trancar no quarto porque ele atravessa as paredes, mas mantenha sempre uma vela acesa... ele tem medo da luz.

FANTASMA



INTELIGENCIA	1
FORÇA	3
VELOCIDADE	9
MAU COMPORTAMENTO	3



BICHO PAPÃO

BICHO PAPÃO



INTELIGÊNCIA	2
FORÇA	6
VELOCIDADE	4
MAU COMPORTAMENTO	2

O Bicho Papão, também conhecido como Ogro, não fica pra trás em matéria de maldade. Esse gigante devorador de pessoas, primeiro dá um golpe com um enorme machado em suas vítimas, e depois as mastiga rapidamente com seus dentes mais afiados do que faca de açougueiro. Dizem que, certa vez, essa terrível criatura conseguiu engolir quinze homens de uma vez só! Gordo e superfeio, poderíamos até dizer que é um **monstro assassino profissional**. Por outro lado, inteligência não é seu forte! Portanto, se você encontrar com ele numa floresta, é só dizer que é Papai Noel... esse monstro vai cair feito um patinho!





VAMPIRO

O Vampiro tem hábitos estranhos... durante o dia "descansa" tranquilamente em sua cova, mas, à noite, transforma-se numa criatura sedenta de sangue... humano, de preferência! É elegante e usa fraque e sobrecapa combinando. Pra pegar suas vítimas de surpresa se transforma num morcego. Como você pode se ver livre desse tipo de doação involuntária? Ande sempre com uma cruz e um dente de alho. Ao ver a cruz, ele vai sumir... já com o alho, faça uma pizza com pimenta e anchovas!

VAMPIRO

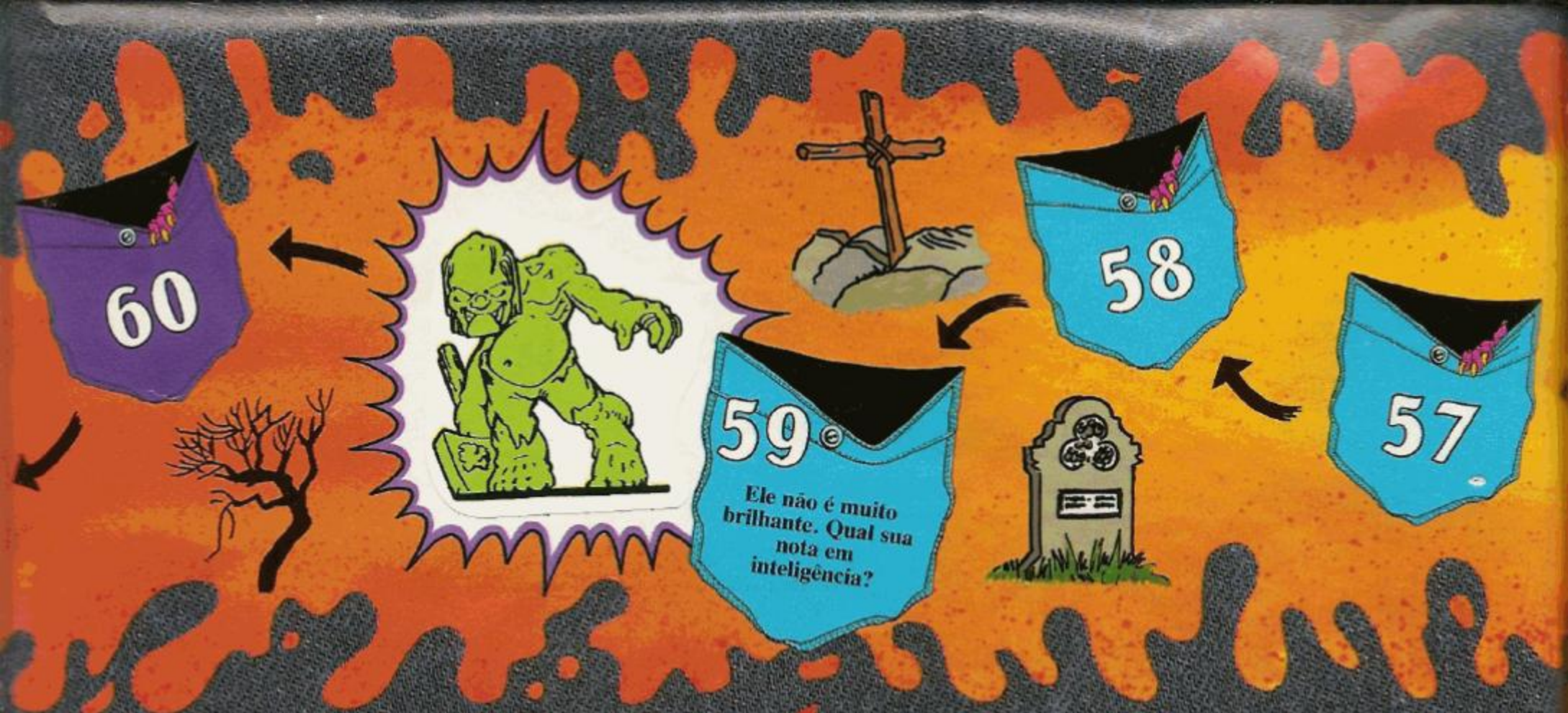


INTELIGÊNCIA	10
FORÇA	6
VELOCIDADE	4
MAU COMPORTAMENTO	10



Vai uma pizza com pimentas, anchovas e... alho?





PÁSSARO ROC

PÁSSARO ROC



INTELIGÊNCIA	3
FORÇA	8
VELOCIDADE	7
MAU COMPORTAMENTO	8

Quase do tamanho de um avião, o Pássaro Roc é, com certeza, o maior dos monstros alados. Dá pra perceber isso melhor ao conhecer suas vítimas prediletas... elefantes! Na maior, Roc carrega sua pesada presa até o ninho e, assim, alimenta seus "filhotinhos". Seus ovos são muito visados, pois alguns acreditam que têm o poder de devolver a juventude. Ao ataque de velhinhos entusiasmados, Roc responde com enormes pedras. Se você está pensando no vovô e for fazer isso (melhor nem pensar!), previna-se... peça, pelo menos, o capacete de moto do seu amigo, tá?



GREMLIN

Pouca gente sabe disso, mas a maior parte das descobertas científicas foram feitas pelos Gremlins. Como os outros é que levaram a fama, eles resolveram se vingar: infernizam a vida das pessoas, tornando-a insuportável. Gostam mesmo é de voar, e o que mais os atrai são pilotos e passageiros de avião. Já que não possuem asas, invadem as aeronaves e começam uma longa brincadeira. Mudam a rota, quebram o rádio de comunicação, sugam todo o combustível e por aí afora. Portanto, quando você for viajar de avião, cuidado pra não sentar na ala dos Gremlins. O passeio pode ser... tumultuado! E não esqueça o pára-quedas, hein?



Eu é que inventei isso!



GREMLIN



INTELIGÊNCIA	8
FORÇA	4
VELOCIDADE	4
MAU COMPORTAMENTO	6

VAMPIRA

VAMPIRA

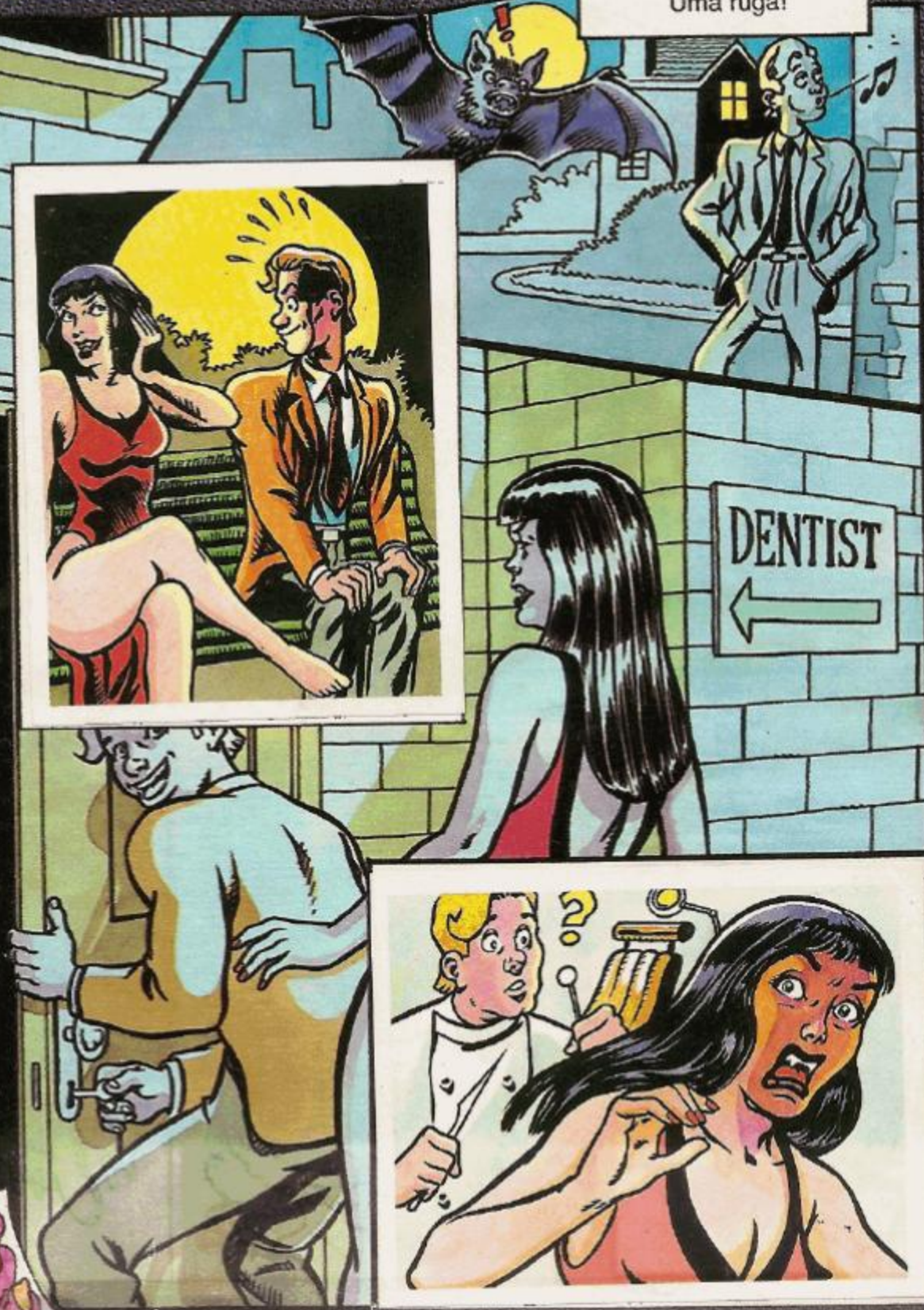


Ela possui laços estreitos com os vampiros. Pra ter sempre boa aparência, a Vampira precisa manter um grande suprimento de **inocentes doadores de sangue** perto dela. É muito bonita, elegante e seus cabelos são negros... como a noite. Só tem um defeito: os olhos vermelhos. Mas ela gosta e até procura realçá-los ao máximo, usando roupas e unhas compridas da mesma cor... a cor do sangue de suas **adoráveis** vítimas! As vezes nem precisa se disfarçar em morcego ou gato preto pra capturar seu alimento... ela sempre acaba conseguindo enganar um boboca com a sua beleza! Por isso, atenção com as "paqueras", garotos!



Oh, não!
Uma ruga!

INTELIGÊNCIA	10
FORÇA	6
VELOCIDADE	4
MAU COMPORTAMENTO	10





45

Quanto
homens
esse guloso
devorou
de uma só vez?

46

GHOUL

Fruto do cruzamento de um Vampiro com um Fantasma, o Ghoul realmente é repugnante. Palido como um defunto, a única e verdadeira paixão estomacal de sua vida são os cadáveres. Adora frequentar os cemitérios à procura de corpos que tenham sido enterrados naquele dia. As vezes não tem paciência de esperar o **banquete** e participa do funeral de sua próxima refeição! Se não houver mortos disponíveis, se vira com pessoas vivas mesmo, de preferência crianças! Mas, como no fundo é um bom garoto, adora brincar. É só jogar uma boba, que ele se esquece da vida, ou melhor, da morte!

GHOUL



INTELIGÊNCIA	1
FORÇA	7
VELOCIDADE	4
MAU COMPORTAMENTO	2



Que pena...
nenhum funeral hoje!





O FANTASMA DA ÓPERA

O Fantasma da Ópera — coitado! — era tão feio quando pequeno, que a própria mãe deu um soco na cabeça dele. Isso, pra não ser mais obrigada a ver essa coisa horrorosa na sua frente. Ele entendeu logo a mensagem... comprou uma máscara e foi morar sozinho nos porões do "Opera Theatre" de Paris. Ai, acabou ficando louco pois, além da completa solidão, já não suportava mais ouvir aqueles "gritos" dos sopranos. Preza tanto sua privacidade, que estrangula, com a maior frieza, quem tentar invadi-la. Sua maior diversão é subir até os camarotes e ficar jogando coisas nos cantores... hobeira, né?



INTELIGÊNCIA	9
FORÇA	6
VELOCIDADE	2
MAU COMPORTAMENTO	7





CIENTISTA MALUCO



CIENTISTA MALUCO



INTELIGÊNCIA	10
FORÇA	6
VELOCIDADE	3
MAU COMPORTAMENTO	9

Temos aqui o melhor exemplo de dupla personalidade: Dr. Jekyll, cientista famoso, bem-comportado e bem vestido, que bebe uma certa poção e se transforma num ser muito malvado e corrompido, o Sr. Hyde. Certa vez, o Cientista Maluco ficou sem a poção quando estava na personalidade do Sr. Hyde. Conclusão: o bem-comportado jamais pôde voltar! Seu destino, então, foi viver perambulando pelos becos escuros e imundos da cidade. Amigavelmente, como Dr. Jekyll, ajudava pacientemente os velhinhos a atravessarem as ruas. Hoje, ao contrário, enfia os coitadinhos debaixo dos carros! Por isso, se você ainda tem avô, cuide bem dele.





PANTERA ALADA

PANTERA ALADA

Esse grande gato com asas de águia é a Pantera Alada. Seu melhor truque é se esconder em cima das árvores, pra depois se jogar sobre as presas distraídas. Aquele que tentar roubar uma de suas penas, não será perdoado... ele vai atacar! E que as penas de uma Pantera Alada são muito valiosas, pois, quando arrancadas de seu corpo, se transformam em ouro. Como qualquer gato que se preze, ele pode ter sete vidas, mas lembre-se: você só tem uma. Se, por um acaso, pensou numa dessas penas pra enfeitar seu chapéu... é melhor deixar pra lá. Conselho de amigo!



INTELIGENCIA	2
FORÇA	6
VELOCIDADE	7
MAU COMPORTAMENTO	10



MÚMIA

A Múmia foi envolta em faixas e enterrada viva há mais de 3.700 anos, no Egito. Mas, recentemente, dois arqueólogos descobriram sua cova e nem deram bola para o aviso que dizia: Não perturbe! Foram logo mexendo onde não deviam. Ai, a desgraça foi feita! Ela ficou tão furiosa com os dois xeretos que, sem dó nem piedade, pulou para os seus lindos pescocinhos e apertou-os bem forte... até a morte! Hoje, de tão revoltada que é por causa de sua violenta morte, e tomada pelo espírito de vingança, só sabe rogar pragas e perambular atrás de seus assassinos. Você pode detê-la colocando fogo nas suas faixas, mas não se iluda... ela vai brotar novamente!

MÚMIA



INTELIGÊNCIA	1
FORÇA	7
VELOCIDADE	1
MAU COMPORTAMENTO	4



27

Quais os disfarces que ele usa pra se encontrar com humanos?

26

29

28

CHARON

Esta terrível e sádica criatura usa seu barco como instrumento de **trabalho**. Sua tarefa é conduzir, sem usar a força, um punhado de pobres coitados à uma viagem. Coitados porque, na verdade... estão indo pro inferno! Além de terem como destino esse abominável lugar, são obrigados a pagar, e Charon não aceita barganhas! Quem não tem dinheiro é jogado em pleno mar com um belo pontapé no traseiro. O que ele faz com o dinheiro arrecadado? Gasta tudo em caríssimas roupas que nem tem tempo para usar, pois passa o dia todo transportando almas penadas, com seu "velho" uniforme.

CHARON



INTELIGÊNCIA	8
FORÇA	4
VELOCIDADE	3
MAU COMPORTAMENTO	10



O barco pro inferno vai sair...



23
Quem são as vítimas favoritas desses perversos monstros?

A BESTA

A Besta já foi um príncipe muito bonito. Só que, certo dia, sua petulância perturbou uma bruxa e, pra lhe dar uma lição, ela o transformou numa criatura-leão. Agora, pra quebrar o encanto, ele precisa encontrar uma donzela que o ame e aceite se casar com ele. Mas quem vai querer um cara cheio de pulgas, que come carneiros vivos e, ainda por cima, ronca feito porco? Mesmo assim, a Besta insiste em ficar parado nas portas das lojas, oferecendo rosas as garotas que passam. Mas, se uma delas der uma resposta que o ofenda, mais do que depressa será transformada numa estatua!



A BESTA

INTELIGÊNCIA	5
FORÇA	4
VELOCIDADE	5
MAU COMPORTAMENTO	9



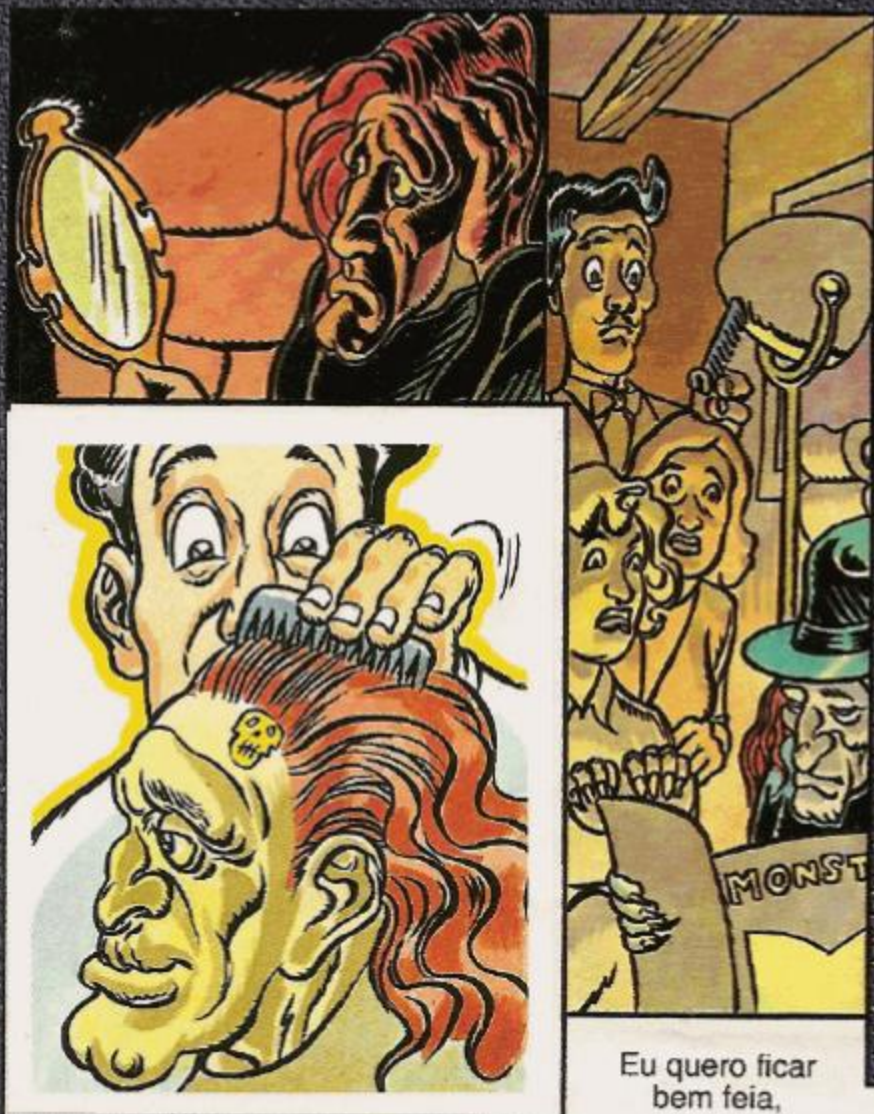
BRUXA

BRUXA



INTELIGÊNCIA	4
FORÇA	4
VELOCIDADE	4
MAU COMPORTAMENTO	7

Não estranhe, não, mas quem entende bastante bem de bruxas são os cabeleireiros. Eles sabem reconhecer uma, quando ela pede pra ficar bem horrorosa ou então quando "a boneca" deixa uma vassoura estacionada bem na entrada do salão. Mas a Bruxa da qual estamos tratando aqui é a pior de todas... Chata, feia, má e gasta todo seu tempo inventando magias, pragas e ruindades. Pra ficar livre dela é só andar com uma garrafa de água na mão. Ela odeia tudo que possa simplesmente lembrar limpeza. Imagine só a cena: a Bruxa correndo de você, com medo de tomar banho! Vai ser muito engraçado!



Eu quero ficar bem feia, por favor!



UUUUHH!!!



UGRRR!!!

JACK, O TERRÍVEL

(Spring Heeled Jack)

Definitivamente o Spring Heeled Jack é um monstrengo trapaceiro. Sua maior diversão é aterrorizar as damas! De repente, como vindo do nada, o atrevido dá um pulo na frente das pobres mocinhas e arranca suas roupas na maior cara-de-pau! Para ele é uma alegria vê-las assustadas, tremendo até a morte! E Jack é tão rápido na fuga que capturar esse monstro não passa de um sonho! Uma vez, perseguido por uma multidão furiosa, subiu na torre de uma igreja e, ao chegar no topo, pulou. Só que nada aconteceu... simplesmente ele sumiu no espaço! O melhor a fazer, garotas... é enfrentá-lo mesmo.

JACK, O TERRÍVEL



INTELIGÊNCIA	1
FORÇA	1
VELOCIDADE	8
MAU COMPORTAMENTO	5



Tchauzinho!

HOMEM INVISÍVEL

Após anos de estudo, um químico conseguiu inventar uma droga que tornava as pessoas invisíveis. Só que, ao experimentar o invento, tomou de mais e, além de invisível, ficou completamente louco! O Homem Invisível assalta bancos e entra nos cinemas sem pagar! Como não dá pra notar sua presença, é muito fácil invadir seu espaço. Nesse caso, você poderá conhecer o **outro lado da vida!** Quando quer aparecer, ele coloca um casaco, um chapéu de abas largas e cobre o rosto com faixas, óculos e um nariz falso. Essa criatura é o "cabeça vazia" mais famoso do mundo! (E mais doido também!)

HOMEM INVISÍVEL



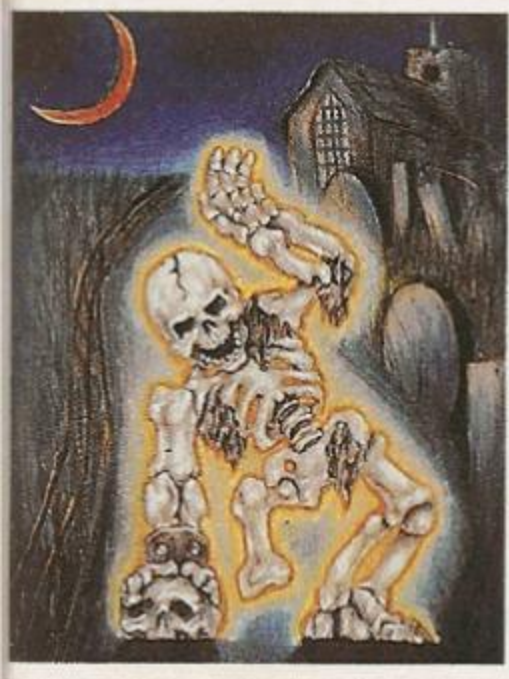
INTELIGÊNCIA	7
FORÇA	6
VELOCIDADE	1
MAU COMPORTAMENTO	9



Ei, você é primo da Múmia?



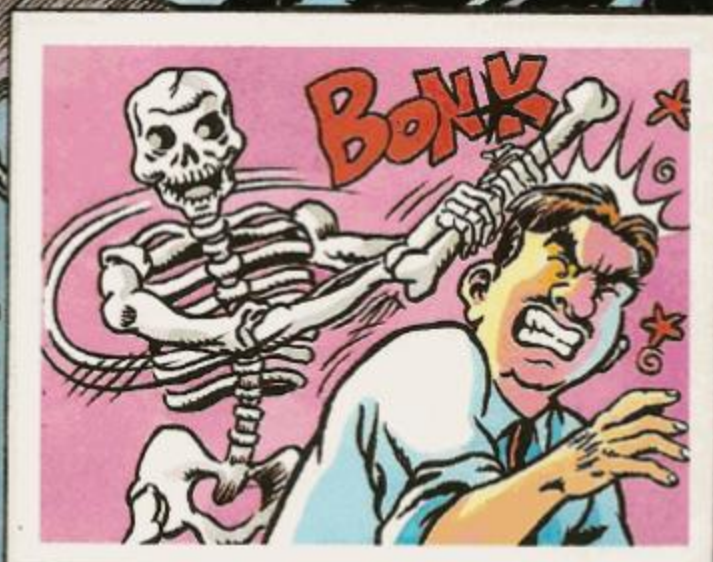
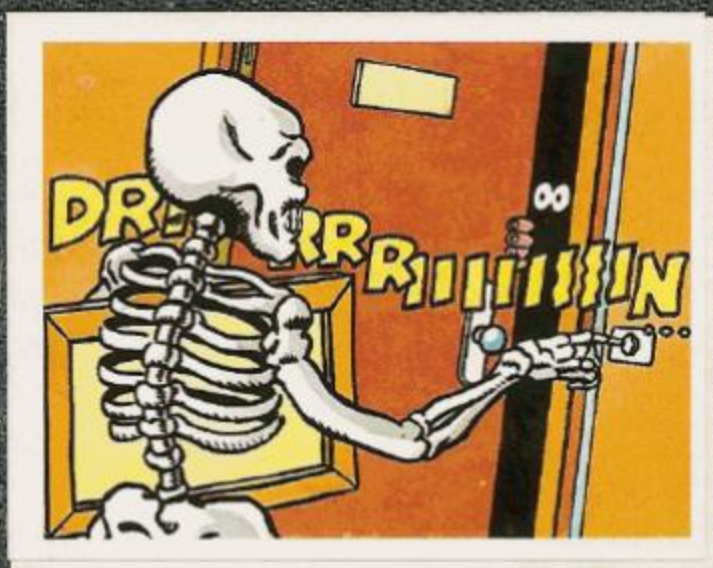
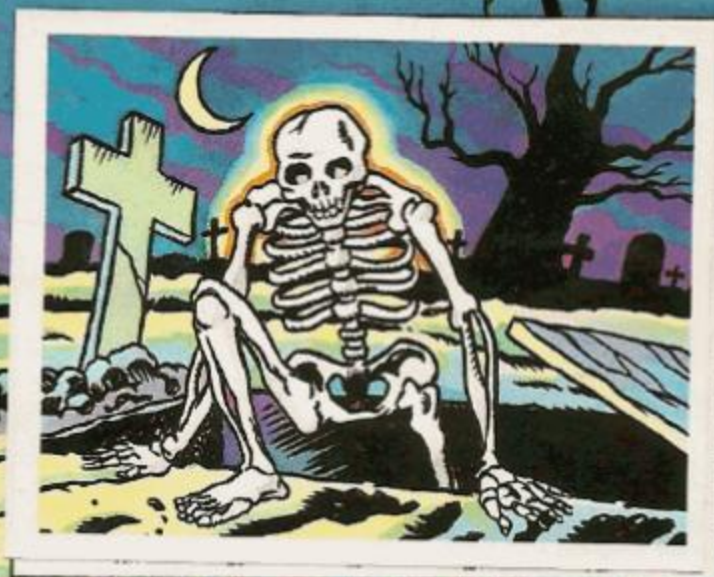
ESQUELETO



INTELIGÊNCIA	2
VELOCIDADE	5
FORÇA	5
MAU COMPORTAMENTO	7

ESQUELETO

Muito tempo depois de sua morte, Esqueleto resolveu se juntar a nós outra vez. Não foi por amor à vida, mas pra se vingar dos descendentes daqueles que, há tempos, o mataram. Ele é bastante veloz e, se precisar de uma arma pra lutar com seus inimigos, não hesitará em arrancar um de seus ossos pra atacar. Seus maiores inimigos são os pobres bisnetos de juizes da época em que ele ainda não era um... esqueleto. Procure se lembrar se na sua família não havia nenhum juiz. Se por acaso tiver, meu caro amigo, acho melhor você sumir do mapa... e bem rapidinho!



CORCUNDA DE NOTRE DAME

A história dessa criatura é até um pouco triste. O Corcunda de Notre Dame foi abandonado por seus pais na porta de uma igreja. Nasceu manco e com um olho fechado de tão inchado. Foi criado por um bondoso padre e, talvez, por não ter se sentado direito à mesa, o coitado tem uma **avançada** corcunda. Pra que não precisasse sair na rua, o padre o ensinou a tocar os sinos da igreja. Ele acabou ficando surdo e nunca entendia as piadas das crianças. Por isso, escondido dentro da torre, vive atirando pedras e chumbo derretido nas pessoas que passam e gritam seu nome lá embaixo. Se eu fosse você, fingia que nem conhecia.

CORCUNDA DE NOTRE DAME



INTELIGÊNCIA	3
FORÇA	6
VELOCIDADE	2
MAU COMPORTAMENTO	6



Várias badaladas
mais tarde...



PÁTIO DO PESADELO

Você está preparado pra testar seus conhecimentos sobre monstros? Então, é só jogar o dado! Ande quanto bolsos o dado mandar. Se parar numa pergunta referente ao monstro que está perto dela, tente responder.

Caso você não consiga, volte 5 bolsos. (As respostas estão de cabeça para baixo na 3.ª cap.)

Se parar num dos bolsos verdes — que sorte! — pode pular 3 bolsos pra frente. Mas por outro lado, se parar num roxo, sinto lhe dizer, terá que voltar 3 bolsos. Se conseguir chegar até o final, será um expert em Monstrologia.



Como esse monstro egípcio pode ser neutralizado?

ACHOU, GANHOU!

São 48 monstros pra você colecionar!



Encontre o vale-brinde nos envelopes e troque-o por um dos bonequinhos da série Monstrinhos de Bolso no seu jornaleiro ou distribuidor de sua cidade. Caso prefira, dirija-se com seu vale-brinde à R. Bela Cintra, 299 - Cerqueira César - São Paulo - SP ou Av. Pres. Kennedy, 3883 - Vila dos Remédios - Osasco - SP. São 48 monstros diferentes que formam uma coleção de arrepiar! A cada vale-brinde, você pode escolher um diferente!

Atenção, colecionadores!

É fácil completar seu Livro Ilustrado. Envie seu pedido pelo correio com nome e endereço completos para:

LIVRO ILUSTRADO
MONSTRINHOS DE BOLSO
Caixa Postal 07547
CEP 06291 - Osasco - SP

O pagamento deverá ser feito através de cheque nominal à Editora Abril Panini S.A. no mesmo valor de cada figurinha em banca, mais quatro vezes o preço de um envelope para despesas de manuseio e postagem.

Caso você prefira, compre suas figurinhas à Rua Bela Cintra, 299 - Cerqueira César - São Paulo - SP ou Av. Presidente Kennedy, 3883 - Vila dos Remédios - Osasco - SP.

Os pedidos serão atendidos até Abr/93.

O PREENCHIMENTO DESTA COLEÇÃO NÃO DÁ DIREITO A PRÊMIOS OU BRINDES, NEM SE DESTINA A CONCURSO OU EXPLORAÇÃO, DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO EM VIGOR.

Respostas do jogo

Patio do Terror: Bolso 2 (Fantasma) - A luz; Bolso 6 (Hogoblin) -
ranças; Bolso 10 (Jack, o Terrível) - Velocidade; Bolso 15 (Clint Eastwood)
- Dr. Jekyll; Bolso 19 (Homem Invisível) - Química; Bolso 24
Frankenstein) - Em 1818, por Victor Frankenstein; Bolso 27 (Tritão) -
oncha; Bolso 31 (Kraken) - Inteligência; Bolso 35 (Haniver) - A surpresa;
a; Bolso 40 (Pássaro Roc) - Juventude; Bolso 44 (Pantera Alada) - Rou-
ar suas penas; Bolso 47 (Tengu) - Japão; Bolso 51 (Capuz Vermelho) - Ver-
ermelho; Bolso 56 (Vampiro) - Transilvânia; Bolso 60 (Vampira) - Ver-
nelho; Bolso 66 (Catoblepas) - Não olhar para seus olhos; Bolso 70 (Me-
usa) - Miss Grécia; Bolso 75 (Basilisco) - Mostrar um espelho a ela; Bol-
o 78 (Corcunda de Notre Dame) - Porque ele atrai pedras; Bolso 83 (O
antasma da Ópera) - Nos portões do Opera Theatre; Bolso 86 (A Besta)
Um príncipe; Bolso 91 (Behemot) - Ele é vegetariano; Bolso 94 (Tira-
ossauro Rex) - Fúria, apartamentos, casas e garagens; Bolso 98 (Hi-
ra) - Que, ao cortar uma de suas cabeças, outras duas nascem.

Patio do Pesadelo: Bolso 2 (Karnac) - Tirando as caveiras dele; Bolso
(Ciclopes) - Feitura; Bolso 7 (Pe Grande) - Ser vista por aí; Bolso 12
mulhera) - Cerebro e Hidra; Bolso 15 (Cerebro) - Oferecendo uma lata
é bolo de chocolate; Bolso 20 (Jolun) - Deus do Frio; Bolso 23 (Gremlin)
Pilotos de avião e seus passageiros; Bolso 27 (Goblin) - Urubu, cachor-
com asas ou gato preto; Bolso 32 (Windigo) - Velocidade; Bolso 37
Zumbi) - Zoro; Bolso 40 (Esqueleto) - Vingança; Bolso 45 (Bicho Papão)
15 homens; Bolso 49 (Múmia) - Há mais de 3.700 anos; Bolso 53 (Cha-
n) - É jogado na água; Bolso 59 (Ghoul) - Um; Bolso 63 (Harpa) - Por
au apetite; Bolso 67 (Coalicue) - Rainha asteca; Bolso 72 (Manticore) -
elocidade; Bolso 75 (Kali) - Na "Dança Mortal"; Bolso 80 (Baba Yaga) -
assoura; Bolso 84 (Bruxa) - Cabeleireiro; Bolso 88 (Grifão) - Pétalas de
uro; Bolso 92 (Lobisomem) - Uma arma com balas de prata; Bolso 98 (A
rande Besta) - Os sete mares.



EDITORA ABRIL PANINI S.A.
Redação e atendimento: Av. Presidente Kennedy, 3883 - CEP
06291 - Osasco - SP. Caixa Postal 07547. Telex (011)
72924-EAPN Br. © 1992 Morrison Entertainment Group. Todos os
direitos reservados. Distribuída com exclusividade no país pela
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações - São Paulo.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL



